
PlayStation
とってもかんたん
つくれるシューティング
デザエモン
Kids!®
解説書
Athena

ごあいさつ

　このたびは株式会社アテナの「デザエモンKids!」をお買いあげいただき、まことにありがとうございます。プレイ前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法をお知りいただきますと、より一層ゲームをお楽しみいただくことができます。また、プレイステーション本体のお取扱いについては、本体付属の取扱説明書をご覧になってください。



For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 15ブロック

アナログコントローラ対応

マウス 対応

SLPS 01503～4

解説書 目次



周辺機器の接続

「デザエモンKids!」で使える便利な周辺機器

コントローラ

「デザエモンKids!」で作れるゲームは、2人同時プレイができるんだ。
2人で遊ぶときは、コントローラが2つ必要になるよ。

マウス

絵を描いたり、画面のスイッチを押したりするのに便利。
でも、これだけでゲームは遊べないから、注意してね。

アナログコントローラ

バイブレーション（振動）機能が付いて、ゲームに迫力がでるよ。
また、アナログモードにすれば、左右のスティックでゲームが遊べたり、
マウスの代わりに使ったりすることもできちゃう。

メモリーカード（15ブロックの空きがあるもの）

作ったゲームをセーブするために必要だから、ゲームを作り始める前
に用意しておこう。そして、15ブロックの空きがあることを確認しよう。



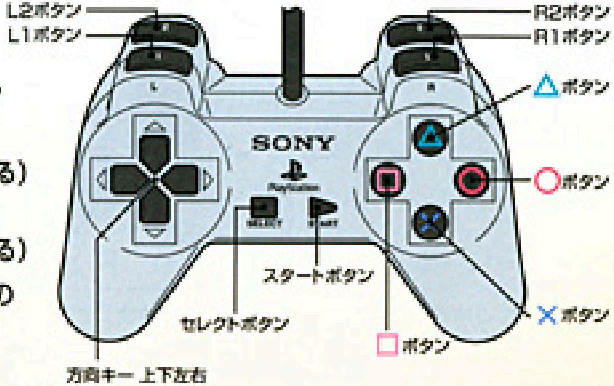
それぞれの周辺機器を用意したら、
プレイステーション本体に接続して、準備OK!
『デザエモンKids!』のCD-ROMをセットして、電源を入れよう。

操作方法

コントローラ

【通常（エディット時）】

- 方向キー ―――― カーソルの移動
- □ボタン、○ボタン ― 決定ボタン
- △ボタン、×ボタン ― キャンセルボタン
- R1ボタン ―――― スピードアップ（カーソルの移動速度が速くなる）
- R2ボタン ―――― スピードダウン（カーソルの移動速度が遅くなる）
- セレクトボタン ―― ヘルプメッセージの表示
- スタートボタン ―― 前の画面に戻る



【ゲームプレイ】

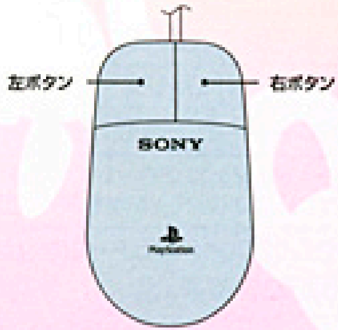
- 方向キー ―――― プレイヤーキャラクター、カーソルの移動
- □ボタン、○ボタン ― ショットの発射
- △ボタン、×ボタン ― ボムの発射
- スタートボタン ―― ポーズメニュー開く、ポーズメニュー決定

マウス

（ゲームプレイには使えません）

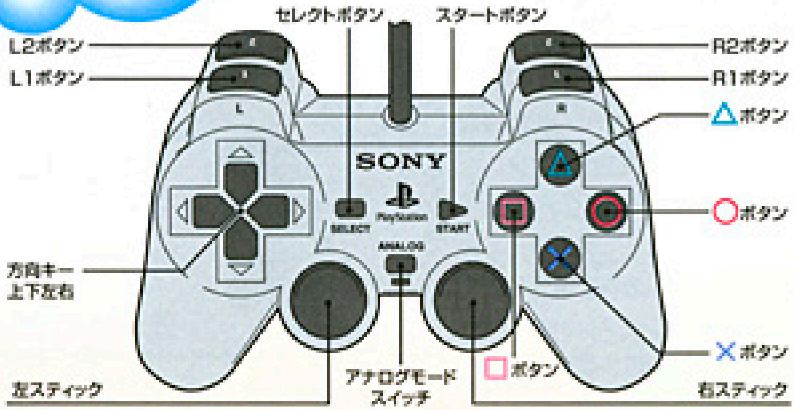
【通常（エディット時）】

- マウスの移動 ―― カーソルの移動
- 左ボタン ―――― 決定ボタン
- 右ボタン ―――― キャンセルボタン



操作方法

アナログコントローラ



通常（エディット時）
● 方向キー ―― カーソルの移動
● □ボタン、○ボタン － 決定ボタン
● △ボタン、×ボタン － キャンセルボタン
● 左・右スティック ―― カーソルの移動 （アナログモードのとき）
● R1ボタン ―― スピードアップ （カーソルの移動速度が速くなる）
● R2ボタン ―― スピードダウン （カーソルの移動速度が遅くなる）
● セレクトボタン ―― ヘルプメッセージの表示
● スタートボタン ―― 前の画面に戻る

ゲームプレイ
● 方向キー ―― プレイヤーキャラクター、カーソルの移動
● □ボタン、○ボタン － ショットの発射
● △ボタン、×ボタン － ボムの発射
● スタートボタン ―― ポーズメニュー開く、ポーズメニュー決定
● 左・右スティック ―― プレイヤーキャラクター、カーソルの移動 （アナログモードのとき）

アナログコントローラはアナログモードスイッチのON（LED点灯）の時に左右のスティックが使用できます。
なお振動の設定については68ページを参照して下さい。

ボタンの配列は、ペロンメニュー内の、カーソル設定メニュー、コントローラ設定メニューで変更することができるよ。

（ペロンメニュー→解説書68,69ページ）


はじまるよ！
はじめる
はじめない

はじまるよ!

（タイトルメニュー）

1

こんにちは。ボクの名前はペロン。ここで、基本的な操作のしかたを教えるよ。まずは、コントローラやマウスなどを使って、画面に表示されているカーソルを動かそう。







次に、押したいスイッチにカーソルをあわせて、決定ボタンを押す。
これが、この解説書で書いている、
「〜スイッチを押す」という操作だよ。

はじまるよ！
（タイトルメニュー）

2 このソフトは、画面中に色々なスイッチがずらりとならぶ場面が多いんだ。中には、ちょっと難しいスイッチもあるし、何のスイッチなのかわからなくなっちゃうこともあると思うよ。

3 そんなときは、カーソルをわからないスイッチにあわせて、しばらく待つか、セレクトボタンを押そう。画面中のボクが、教えるよ。これは、ヘルプメッセージっていうんだ。



4 じゃあ、「はじまるよ！」を押してね。



5 これがタイトルメニュー。
どれにする？

（ゲームで遊ぼう！　→解説書9ページ）
（作り方を教えるよ！　→解説書13ページ）
（ゲームを作ろう！　→解説書16ページ）


ゲームで遊ぼう！
遊ぶ
遊ばない
Z

ゲームで遊ぼう！
（ゲームメニュー）



タイトルメニューで、「遊ぼう！」のスイッチを押そう。
作ったゲームや、サンプルゲームで遊ぶことができるよ。

いま作っているゲームで遊びたいとき



『ユーザーゲームスイッチを押そう。』

何度も遊んだり、友達に見せたりして、ゲームバランスを調整してね。

サンプルゲームで遊びたいとき



『遊びたいゲームのスイッチを押そう。』

サンプルゲームは、作成中のゲームを消さないと、遊べないんだ。
だから、ゲームを作ってるときに、サンプルゲームで遊びたくなっちゃったら、**作成中のゲームのデータをセーブしておくことを忘れないでね。**

（セーブ→解説書67ページ）
（ロード→解説書71ページ）

ゲームで遊ぼう！
（ゲームメニュー）

ゲームタイトル画面

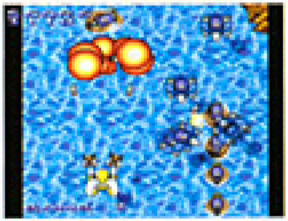


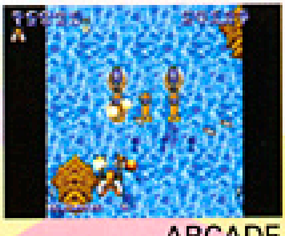


GAME START　ゲームを始めるよ。

OPTION　ゲームの設定をするよ。

- **LEVEL**　【方向キーでゲームの難易度を選ぼう。】
- **SCREEN**　【方向キーでゲーム画面の大きさを、NORMALとARCADEの2種類から選ぼう。】
- **1UP**　【方向キーでプレイヤーキャラクターが増加（1UP）する得点を選ぼう。】


NORMAL


ARCADE

EXIT　ゲームをやめて、ゲームメニューに戻るよ。

ゲーム画面の見方



① プレイヤー1のスコア　② プレイヤー2のスコア

③ プレイヤー1の残機数　④ プレイヤー2の残機数

⑤ プレイヤー1のボム数　⑥ プレイヤー2のボム数

ゲームで遊ぼう!
（ゲームメニュー）

ゲームのポーズ



ゲーム中、スタートボタンを押すと、ポーズがかかって、ポーズメニューが出るんだ。
方向キーで「NO」を選んでスタートボタンを押せば、ポーズが解けてゲームを再開。
「YES」を選ぶと、ゲームのタイトル画面に戻ることができるよ。

ルール

プレイヤーキャラクターを操作して、敵キャラクターを倒そう。また、アイテムを取るとショットがパワーアップしたり、プレイヤーキャラクターがスピードアップしたりするよ。
プレイヤーキャラクターが全部やられちゃうか、最終ステージをクリアすると、ゲームオーバー。

コンティニュー

プレイヤーキャラクターが全部やられちゃった後、カウントが0になる前にスタートボタンを押せば、ゲームを再開することができるよ。

ネームエントリー



ゲームオーバーのとき、スコアのランクが10位以内なら、ネームエントリー（名前の入力）ができるよ。方向キーで文字を選んで、□ボタン、○ボタンで入力していこう。スコアと名前は、ゲームのデータと一緒にセーブできるんだ。
（ユーザーゲームのみ。サンプルゲームはセーブされません。）

作り方を教えるよ！
（チュートリアル）



タイトルメニューで、「作り方」のスイッチを押そう。



ゲーム作りを、STEP1,2,3の順に教えるよ。
見たいSTEP、項目のスイッチを押してね。



矢印スイッチで、前のページ、次のページ、が表示されるよ。



ゲーム作りの簡単な流れ

1 「システム組み立て」
スクロールが縦か横かを決める。

2 「プレイヤー組み立て」
自機・ショット・ボムの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

3 「タイトル組み立て」
タイトルの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

4 「アイテム組み立て」
アイテムの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

5 「バクハツ組み立て」
バクハツの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

6 「テキダン組み立て」
テキダンの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

7 「ザコ組み立て」
ザコの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

8 「ボス組み立て」
ボスの絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。

9 「背景組み立て」
'奥の背景設定'を選択 → 背景を選ぶ。
'手前の背景設定'を選択 → 背景の絵を描くか、サンプルを選ぶ。
↓
登録して組み立て。
↓
敵配置で敵キャラを配置する。

10 「システム組み立て」
BGMを選択。

11 できあがり
（くわしい説明はチュートリアルか解説書を見てね。）


ゲームを作ろう！
作る
作らない

ゲームを作ろう!

（エディットメニュー）



タイトルメニューで、「作ろう!」のスイッチを押そう。
いよいよゲーム作りにチャレンジ!!
作りたい項目のスイッチを押してね。

グラフィックエディタ （→解説書59ページ）

ゲームに登場する、いろんなキャラクターの絵を描こう。

アイテム組み立て （→解説書36ページ）

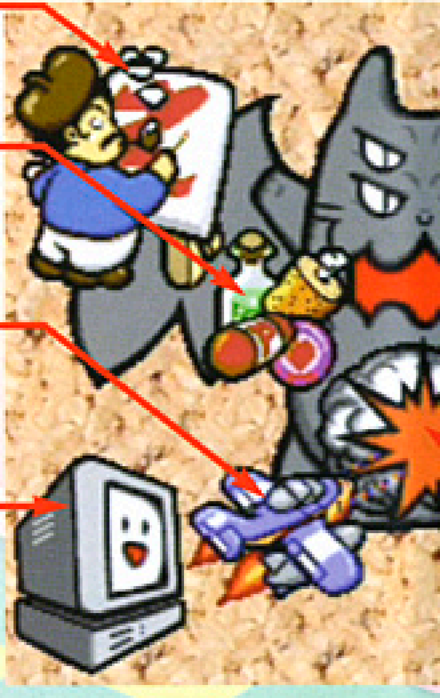
プレイヤーをパワーアップさせるためのアイテムを作ろう。

プレイヤー組み立て （→解説書29ページ）

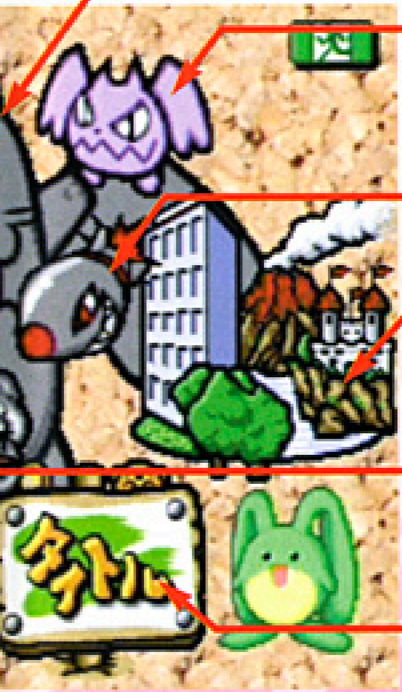
システムが決まったら、次はゲームの主人公、プレイヤーキャラクターを作ろう。

システム組み立て （→解説書18ページ）

ゲームを横スクロール型、縦スクロール型のどちらにするか決めよう。
また効果音や、スコア表示に使う文字なども、ここで決めてね。
その他にもいろんな設定の項目があるよ。



ゲームを作ろう!
（エディットメニュー）



ボス組み立て
（→解説書47ページ）

各ステージのボスキャラクターを作ろう。作り方は基本的にザコキャラクターと一緒だね。

ザコ組み立て
（→解説書41ページ）

各ステージのザコキャラクターを作ろう。1つのステージにつき、40体も作れるよ。

テキダン組み立て
（→解説書38ページ）

敵キャラクターが出す、いろんな弾を作ろう。

背景組み立て
（→解説書53ページ）

各ステージの背景を作ろう。背景ができたら、ザコやボスキャラクターたちの、出現パターンを作るよ。

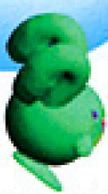
バクハツ組み立て
（→解説書37ページ）

敵やプレイヤーキャラクターがやられたときのバクハツのパターンを作ろう。

タイトル組み立て
（→解説書35ページ）

プレイヤーができて、なんとなくゲームの雰囲気がつかめたら、かっこいいタイトルも考えよう。

おぼえておこう！
（重要なスイッチ）

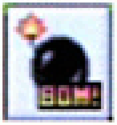


組み立てを行う画面では、こんなスイッチが出てくるよ



「アンドゥスイッチ」

間違えたスイッチを押してしまい、組み立てや絵の内容が変わってしまったときに押そう。
直前の操作を取り消して、その前の状態に戻すよ。



「バクダンスイッチ」

組み立てや絵の内容を、全部消しちゃうことができるスイッチだよ。間違えて押さないように、じゅうぶん気を付けよう。

システム組み立て

▼ゲームシステムを決めよう
（→解説書19ページ）

▼各ステージの組み立てデータを編集しよう
（→解説書21ページ）



▼ゲームのBGMを選ぼう
（→解説書22ページ）

▼テストプレイ
（→解説書23ページ）

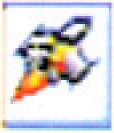
ゲームシステム





ステージ設定

上下のスイッチでステージを選ぼう。



「プレイヤー表示切り替え」

このスイッチがOFFになっていると、そのステージにプレイヤーキャラクターは表示されないよ。
ゲームじゃないステージ（たとえば、デモシーンとか）を作るときは、このスイッチをOFFにしよう。



「影表示切り替え」

このスイッチがONなら、そのステージで、プレイヤーや敵キャラクター（空中物）など、空を飛んでいるものの影が、背景に写るようになるよ。
縦スクロール型シューティングを作る人は、押したほうがいいと思うけど。



「E」

このスイッチがONになっているステージが、ゲームの最終ステージになるよ。



スクロール方向選択

スクロールする方向（横、縦）を決めよう。

システム組み立て

効果音選択

ゲームで使用する効果音のジャンルを選ぼう。



「リアル」

リアルな効果音だよ。



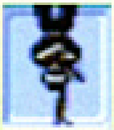
「ロボット」

TVアニメみたいだよ。



「SF」

かっこいい効果音だよ。



「ニンジャ」

時代劇みたいだよ。



「コミカル」

かわいいものや、変なものがあるよ。

文字フォント設定

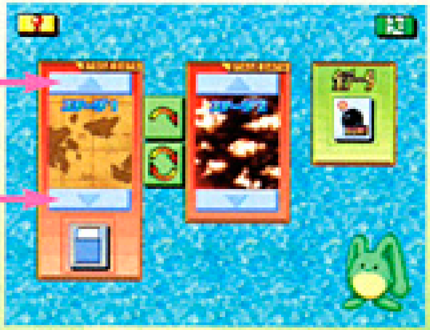
文字の形、色、大きさを、それぞれ左右に付いているスイッチを押して切り替えよう。



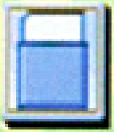
ステージデータエディット



各ステージごとに組み立てたデータ(ザコ、ボス、背景)を、ステージ単位で消したり、コピーしたり、交換したりできるよ。



ステージの選択
上下のスイッチでステージを選ぼう。



『消しゴムスイッチ』
左側のステージの、組み立てデータを全部消しちゃうよ。



『交換スイッチ』
左側と右側のステージのデータを交換するよ。



『コピースイッチ』
左側のステージのデータを、右側のステージにコピーするよ。



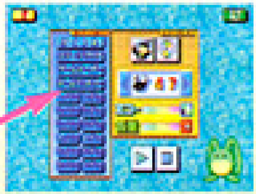
『バクダンスイッチ』
組み立てデータを全部(プレイヤーも、テキダンも、バクハツも全部!)消しちゃうよ。

システム組み立て

ゲームBGMセレクト



いま作っているゲームのBGMを決めよう。キミのお気に入りの音楽CDを持ってくれば、ゲームのBGMとして使うこともできちゃうよ。



どこのBGM?

これから、どこの(どの場面の)BGMを決めるのか、を選ぼう。

サンプルBGMか音楽CDかを選ぼう

『サンプルBGMスイッチ』

サンプルゲームで使われている曲や、手軽に使えそうな曲が収録されているサンプルBGMを使うときに押してね。

『音楽CDスイッチ』

自分の音楽CDを鳴らしたいときは、これを押そう。

『BGM選択スイッチ』

BGMの番号を探そう。



曲を鳴らそう!

『BGMエコー』

BGMにかけるエコーを調節できるよ。

『BGMボリューム』

音量を調節できるよ。

『演奏スイッチ』

曲の再生と停止のスイッチがあるよ。音楽CDを鳴らすときは、画面の指示に従って、CDを入れ替えてね。

システム組み立て

テストプレイ



作ったゲームをプレイしてみよう。
見たいステージを選んだり、プレイヤーを無敵にしたりできちゃうよ。

TEST PLAY START　スタートボタンを押して、テストプレイを始めるよ。

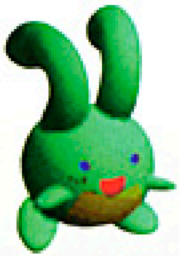
- **STAGE**　方向キーで、始めるステージを1～6から選択しよう。
- **MUTEKI**　方向キーで、ONとOFFを切り替えよう。ONにすると、プレイヤーが無敵になるよ。
- **BOMB**　方向キーで、LIMITとNO LIMITを切り替えよう。NO～にすると、ボム数が無制限になるよ。



OPTION　ゲームの設定をするよ。

EXIT　ゲームをやめて、ゲームメニューに戻るよ。

おぼえておこう!
（キャラクターの作り方）



各キャラクターの組み立ては、こういう流れになってます。



キャラクターに絵を付ける （登録する）

キャラクターの組み立て画面に来たら、左下のほうにある、このスイッチ を押して、「登録画面」を見よう。
作るキャラクターによって、必要な絵の大きさや、アニメの数が違うから、ここで調べておく。

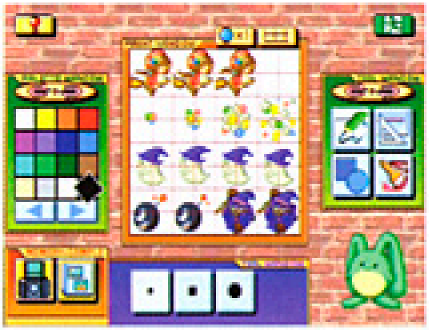


①絵を用意する（メモリーエリアに絵を貼り付ける）

メモリーエリアの左下にある、このスイッチ を押して、「グラフィックエディタ」に行こう。

おぼえておこう！

（キャラクターの作り方）



グラフィックエディタのツールを使って、必要な絵を描こう。このスイッチ を押せばサンプルの絵を見ることもできるよ。

絵を用意したら、このスイッチ でメモリーエリアを出して、その中に絵を貼り付けよう。



必要な絵を貼り付けたら、このスイッチ で戻り、さらに出口スイッチ を押して、グラフィックエディタから出る。



②こんどは登録画面で、メモリーエリアから、となりの「登録エリア」のほうへ、絵を貼り付ける。アニメの順番を間違えないでね。

③絵の貼り付けが終わったら、リターンスイッチ を押して、戻ろう。
これで登録は終わり。

※登録画面の詳しい操作説明 （→解説書27ページ）

おぼえておこう！

（キャラクターの作り方）

設定する

①最初の画面に戻ってきたらいろいろな設定をしよう。



※詳しい設定の説明は…

プレイヤー（→解説書29ページ）	テキダン（→解説書38ページ）
タイトル（→解説書35ページ）	ザ　コ（→解説書41ページ）
アイテム（→解説書36ページ）	ボ　ス（→解説書47ページ）
バクハツ（→解説書37ページ）	背　景（→解説書53ページ）

②設定が終わったら、このスイッチ を押してみよう。画面が切り替わって、キャラクターが動くところを見ることができるよ。チェックが終わったら、マウスの左右ボタンか、コントローラのスタートボタンを押して、前の画面に戻ろう。



登録画面の操作



①メモリーエリアの中にある、取り出したい（登録したい）絵の隅にカーソルをあわせて決定ボタンを押そう。



②カーソルを動かして絵を四角で囲んだら、また決定ボタンを押そう。



③カーソルを動かして、四角を登録エリア（登録させたいところ）に持っていき、四角が登録エリアにはまったら、決定ボタン。これで、絵が登録エリアに貼り付けられたよね。

④また別の絵を登録したいときは、キャンセルボタンを押して、① から繰り返そう。

登録画面の操作

メモリーエリアにあるスイッチ



「グラフィックエディタ」

グラフィックエディタを起動して、メモリーエリアの絵を描き直したり、新しい絵を描いてメモリーエリアに貼り付けることができるよ。



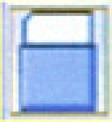
「上下反転貼り付けスイッチ」

これを押しておくと、絵を貼り付けるときに絵を上下逆さまにすることができるよ。



「左右反転貼り付けスイッチ」

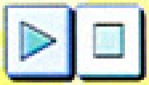
これを押しておくと、絵を貼り付けるときに、絵を左右逆さまにすることができるよ。また、この2つのスイッチが2つともONになっていれば、絵が上下左右逆さまになって貼り付けることができちゃうよ。



「消しゴムスイッチ」

登録エリアの絵を消したいときは、このスイッチを押してから、登録と同じやり方で四角く囲むと、消すことができるんだ。登録をやり直すときは、もう一度このスイッチを押すか、キャンセルボタンを押して、消しゴムをOFFにしよう。

その他のスイッチ



「アニメスイッチ」

登録した絵をアニメーションさせてみよう。再生と停止を選んでね。
アニメーション再生中は、絵の登録はできないから注意しよう。



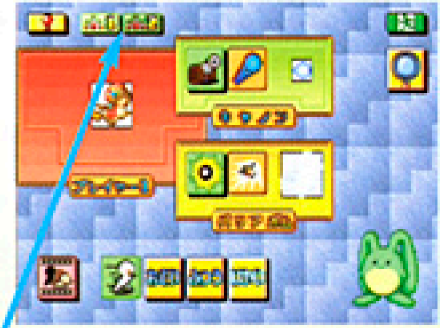
「アニメスピード選択スイッチ」

アニメーションする速さを選ぼう。

プレイヤー組み立て



デザエモンKids!で作る
ゲームは、2人同時プレイ
可能。
だから、プレイヤーキャラ
クターもプレイヤー1と2
の両方を作ろう。



この2つのスイッチで切り替えだよ。

プレイヤーを設定しよう



プレイヤーアニメーション

プレイヤーキャラクターは、上（上移動）、中（ニュートラル）、下（下移動）、の3つの絵が登録できるよ。



「プレイヤースピード選択スイッチ」

プレイヤーキャラクターの移動する速さを3段階の中から選ぼう。

プレイヤー組み立て

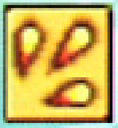
ショットを設定しよう

「ショット組み立てウィンドウ」

ショットの種類を選んで、絵を登録しよう。







「ワイドバルカン」

広い範囲に攻撃できるバルカンショット。





「ストレートバルカン」

前方に攻撃を集中させるバルカンショット。



プレイヤー組み立て





「ミサイル」

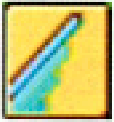
敵に当たるとバクハツする
強力なミサイルを発射。

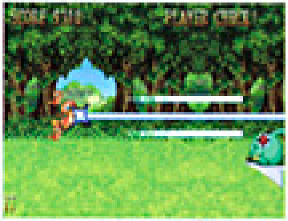




「ホーミング」

自動的に敵を追いかけるショット。





「レーザー」

敵を貫通するレーザー。
残像にも攻撃判定があるよ。





「ウェーブ」

幅が広く、敵を貫通するショット。





「バウンド」

敵に当たると跳ね返るショット。





「キャノン」

連射はできないけど、破壊力がある弾を発射。

プレイヤー組み立て

ボムを設定しよう

「ボム組み立てウィンドウ」

ボムの種類を選んで、絵を登録しよう。
(登録できないものもあるよ)。



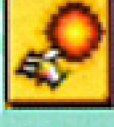




「クイックボム」

プレイヤーのまわりに
広がるボム。



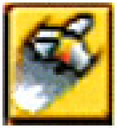


「スローボム」

プレイヤーの前方に
飛んでから広がるボム。



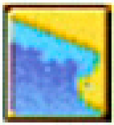
プレイヤー組み立て



「ビッグボム」

プレイヤーが大きくなって、
敵に体当たりできるようにな
るよ。このボムには、絵を登録
できないよ。





「ワイプボム」

プレイヤーの後方から前方へ、
画面を横切るようにして飛ぶボム。





「バリアボム」

プレイヤーにバリアが付いて、
体当たりができるようになるよ。





「ワイドボム」

プレイヤーのまわりに広がる丸いボム。
ボムの色を選択できるよ。



プレイヤー組み立て

「サーチボム」

敵やテキダンを狙うビームを発射。ビームの色を選択できるよ。



「ストレートボム」

プレイヤーの前と後ろに強力なビームを発射。ビームの色を選択できるよ。



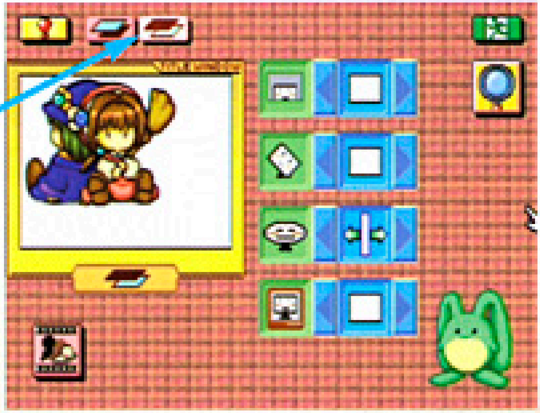
「色選択スイッチ」

色を3色から選ぼう。

タイトル組み立て

絵を登録しよう

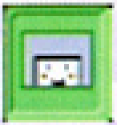




画面は、2つの絵を重ねて作るよ。

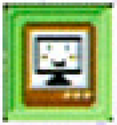
この2つのスイッチで切り替えだよ。

動かしてみよう



「タイトル方向スイッチ」

タイトルが出現するとき、どっちの方向に動くか(矢印の反対側から登場)、を選ぼう。



「タイトル大小スイッチ」

タイトルを表示する大きさを選ぼう。



「タイトル回転スイッチ」

タイトルが出現するとき、どっちの方向に回転するか、を選ぼう。矢印が太くなるほど、回転がはやくなるよ。



「タイトル変形スイッチ」

タイトルが出現するとき、どういう変形(縦、横方向の拡縮)をするか選ぼう。

アイテム組み立て



アイテムは６種類あるよ。アイテムの効果は決まっているから、絵を登録するだけでもＯＫ。

「パワーアップ」
取るとショットがパワーアップするよ。

「スピードアップ」
取るとプレイヤーがスピードアップするよ。

「ボム」
取るとボム数が１つ増えるよ。

「ボーナス１」
得点が低めのボーナス

「１UP」
取るとプレイヤーキャラクター数が１つ増えるよ。



「ボーナス２」
得点が高めのボーナス

ボーナスアイテム得点の設定

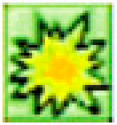
ボーナスアイテムの２つは、得点を３段階の中から選ぶことができるよ。

バクハツ組み立て



絵を登録しよう

バクハツのしかたを変えよう



ふつうのバクハツ ……

どかーん





かっこいいバクハツ ……

墜落して…　→　どかーん





コミカルなバクハツ ……

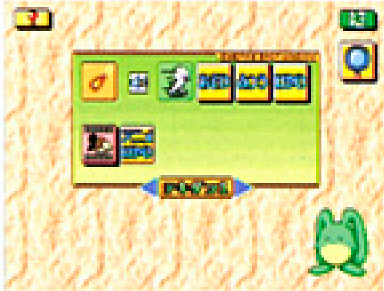
どかーん　→　くるくる回りながら逃げるよ



テキダン組み立て



9種類のテキダン
（敵弾）があるよ。







「テキダン1」

ノーマルな敵の弾。



「テキダン2」

この弾は、プレイヤーのショットで
打ち消すことが可能。





「ストレートミサイル」

まっすぐ飛んでいくミサイルみたいな弾。ミサイルは、
プレイヤーのショットでこわすことができるよ。



テキダン組み立て



「ホーミングミサイル」

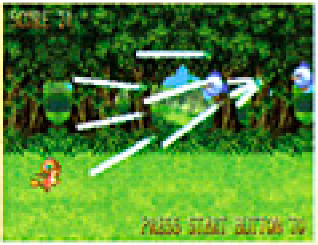
プレイヤーを追いかけてくる
ミサイル。





「ストレートレーザー」

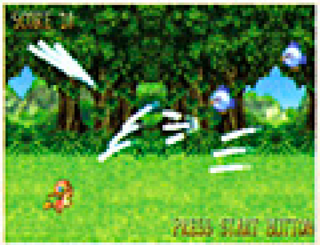
まっすぐ飛んでいく
レーザーみたいな弾。





「ホーミングレーザー」

プレイヤーを追いかけてくる
レーザー。





「ファイアー」

弾を連続で発射して、
火を吹いてるように見えるよ。



テキダン組み立て

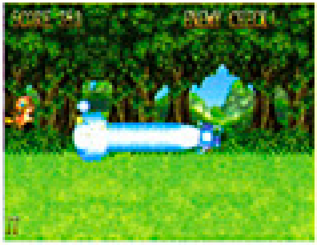
「ビッグレーザー1」

大きなレーザーを出すよ。
絵は登録できないけど、
レーザーの色が選べるよ。



「ビッグレーザー2」

幅の太いレーザー。このレーザーは、
プレイヤーのショットを当てて押し
戻すことができるんだ。
これも、絵は登録できないけど、
レーザーの色が選べるよ。



絵を登録しよう

テキダンを設定しよう



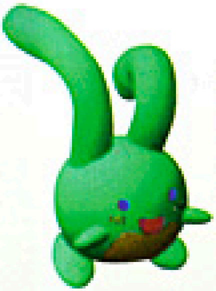
「テキダンスピード選択スイッチ」

各テキダンの、速さを選ぼう。

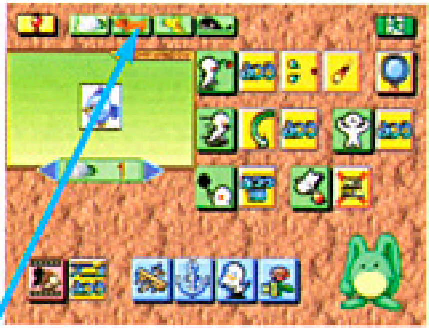
「色選択スイッチ」

色を3色から選ぼう。

ザコ組み立て



ザコキャラクターは、4つの大きさ（32×32ドット、64×32ドット、32×64ドット、64×64ドット）に分かれているよ。



この4つのスイッチで切り替えよう。

絵を登録しよう



ザコを設定しよう

ザコの設定には、攻撃、移動、耐久力、スコア、アイテムの組み立てウィンドウと、画面下にある4つのスイッチ（SFXマーク）を使うよ。

ザコ組み立て

『攻撃組み立てウィンドウ』

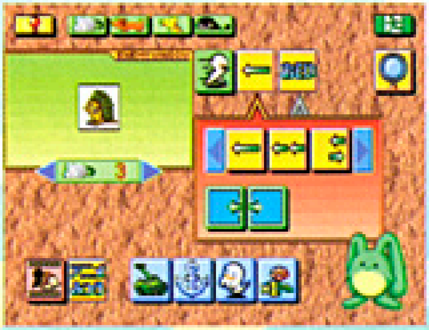


①攻撃するタイミングを選ぼう。攻撃させないときは、一番左のスイッチ を押しておこう。

②テキダンを発射する方向(攻撃パターン)を決めて、そのスイッチを押してね。また、下のスイッチの写真 を押しておくと、ザコの正面方向に関係なく、いつもプレイヤーキャラクターのいる方向に、弾を打つようになるよ。

③発射するテキダンを決めて、そのスイッチを押そう。
(攻撃パターン表　→　解説書49ページ)

『移動組み立てウィンドウ』



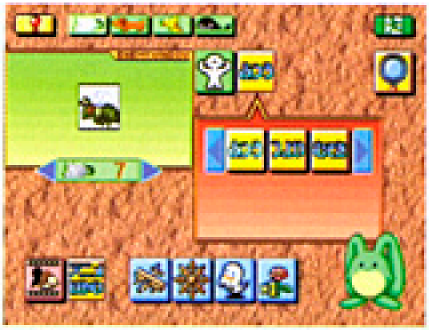
①キャラクターの動き方(移動パターン)を選ぼう。下のスイッチ で、ザコが前後どっちから現れるのか、選ぶこともできるよ。

②動くスピードを選ぼう。
(移動パターン表　→　解説書50ページ)

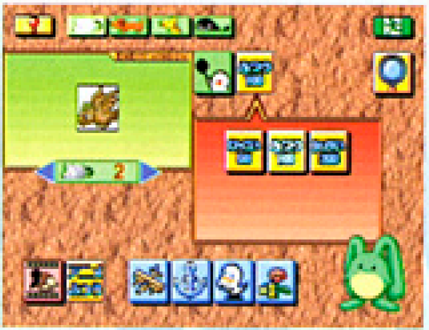
ザコ組み立て

『耐久力組み立てウィンドウ』

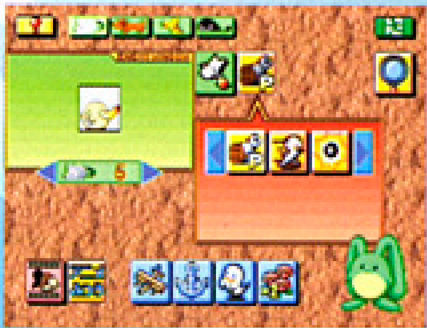
キャラクターのかたさを選ぼう。無敵にしたり、弾に当たらないキャラクターにすることもできるよ。



『スコア組み立てウィンドウ』



キャラクターがやられたときに、プレイヤーに入る得点を決めよう。



『アイテム組み立てウィンドウ』

キャラクターがやられたときに、出現するアイテムを選ぼう。

ザコ組み立て

「SFXマーク」

各スイッチを押して、マークを切り替えよう。



①キャラクターが空中物、地上物なのか、選ぼう。



「空中物マーク」

空を飛んでいるキャラクター。プレイヤーに体当たりできたり、背景に影が写ったりするよ。



「地上物マーク」

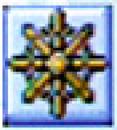
地上を進むキャラクター。プレイヤーに当たらない。影も写らない。

②キャラクターを回転させることができるよ。



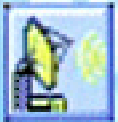
「いかりマーク」

回転しないよ。



「かじマーク」

キャラクターの移動する方向を向くよ。



「レーダーマーク」

プレイヤーキャラクターの方を、ずうっと向いているよ。



「右回転マーク」

右にぐるぐる回るよ。



「左回転マーク」

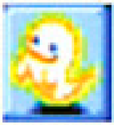
左にぐるぐる回るよ。

③キャラクターをオバケみたいに透かしたり、フェードイン、アウトさせることもできるよ。



「くっきりオバケマーク」

透けないよ。



「ぼんやりオバケマーク」

見えたり見えなくなったり、ぼんやりと光らせることができるよ。



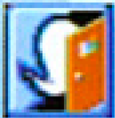
「透け透けオバケマーク」

半透明。透けて見えるよ。



「フェードインマーク」

キャラクターが、フェードインするよ。

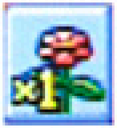


「フェードアウトマーク」

キャラクターが、フェードアウトするよ。

ザコ組み立て

④キャラクターの絵を大きくしたり、変形させたりできるんだ。



「1倍マーク」

変形させない。そのまま表示するよ。



「2倍マーク」

2倍の大きさに変形。



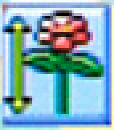
「半分マーク」

半分の大きさに変形。



「横伸び縮みマーク」

横に伸びたり縮んだりするよ。



「縦伸び縮みマーク」

縦に伸びたり縮んだりするよ。

ボス組み立て



ボスキャラクターには1段階目と2段階目があって、1段階目がこわれると、自動的に2段階目に変わるようになってるんだ。必ず両方の段階を作ろう。



この2つのスイッチで切り替えるよ。

絵を登録しよう

登録画面で、ボスキャラクターの大きさを決めよう。1段階目、2段階目それぞれに、別々の絵が登録できるし、大きさも変えることができるよ。



ボスを設定しよう

ボスの設定には、攻撃1～3、移動、耐久力、スコアの組み立てウィンドウと、画面下にある4つのスイッチ（SFXマーク）を使うよ。

ボス組み立て

設定方法は、基本的にザコの設定と一緒。ザコと違うのは次の3つ。

①攻撃が3カ所からできる

攻撃1～3の組み立てウィンドウを出すと、画面左で、こんなマーク がアニメーションするよね。それが、テキダンを発射するところなんだ。カーソルと決定ボタンで、場所を変えることができるから、やってみよう。



②移動パターンが違う

ザコとは違う動き方をするよ。
(移動パターン表　→　解説書52ページ)



③耐久力設定に、「むてき」、「あたらない」が無い

攻撃、移動パターン表

各表は、横スクロール型シューティングのものだよ。
縦スクロールのときは、左に90°回転させて考えてね。



攻撃パターン表（ザコ、ボス共通）

	1方向／1発だけ、出すよ。		拡散型5方面／1発出たあと、5方面に広がるよ。
	2方向／プレイヤーキャラクターをはさむように、発射するよ。		4連射／4発を連続で出すよ。
	3方向／3発の弾を同時に発射。		ばらまき／弾が広がるように、ばらばらに出すよ。
	広い3方向／ふつうの3方向よりも、すきまが広いよ。		回転ばらまき／時計回り（右回り）に弾を出すよ。
	4方向／プレイヤーキャラクターをはさむように、発射するよ。		横2方向／キャラクターの横（側面）に、同時に発射するよ。
	5方向／5発の弾を同時に発射。		十字／キャラクターの前後左右に、同時に発射するよ。
	広い5方向／ふつうの5方向よりも、すきまが広いよ。		8方向／キャラクターの前後左右、斜めの8方向に、同時に発射するよ。
	直下型5方向／5発出たあと、ならんで飛ぶ弾。	—	—

攻撃、移動パターン表

移動パターン表（ザコ）

動かない／出てきても動かないで、そのまま背景と一緒に行っちゃうよ。	すぐＵターン／出てきてすぐに、Ｕターンするよ。
回転／円を描きながら、背景と一緒に行っちゃうよ。動くスピードによって、描く円の大きさが違うんだ。	停止Ｕターン／Ｕターンの途中で、一度止まって攻撃するよ。
振幅／上下に小さく揺れながら、背景と一緒に行っちゃうよ。	蛇行／ヘビみたいに、くねくね前進するよ。
大きく振幅／ふつうの振幅よりも大きく揺れるよ。	大きく蛇行／ふつうの蛇行よりも、幅が広い蛇行。
直進／まっすぐ前進して行くよ。	直角蛇行／大きく蛇行を、カクカクした感じにしたもの。
停止直進／前進してから一度止まり、攻撃しながら前進して行くよ。	三角停滞／出てきてから、三角形を描くように動きながら攻撃。しばらくすると戻って行くよ。
停止退避／前進してから一度止まり、攻撃しながら後ろに戻って行くよ。	階段／階段みたいな形に動くよ。
反転直進／前進してから一度後ろに下がって、それからまた前進するよ。	鋭角ターン／前進してから、斜めに戻って行くよ。
Ｕターン／前進してから曲がって後ろに戻って行くよ。	回転カーブ／出てきて一回転したあと、画面外に出て行くよ。
大きくＵターン／ふつうのＵターンよりも、大きく曲がるＵターン。	回転カーブ／出てきて一回転したあと、後ろに戻って行くよ。

攻撃、移動パターン表

	バウンド／ビョンビョンはねながら出てくるよ。		退避／プレイヤーキャラクターが近付くと、急いで逃げて行くよ。
	横バウンド／バウンドを横から見た感じ。		直進サーチ／プレイヤーキャラクターの方へまっすぐ来るよ。
	カーブ／大きくカーブするよ。		サーチ／プレイヤーキャラクターを追いかけてくるよ。
	斜め直進／斜めにまっすぐ進むよ。		停止サーチ／プレイヤーキャラクターの方へ近付いて、止まって攻撃。また近付いて、止まって攻撃。この繰り返し。
	すぐ直角カーブ／出てきてすぐに、直角に曲がって行くよ。		横サーチ／プレイヤーキャラクターの側面にならぶと、まっすぐ近付いてくるよ。
	直角カーブ／出てきてから、画面のまん中くらいで曲がって行くよ。		正面サーチ／プレイヤーキャラクターの正面にならぶと、まっすぐ近付いてくるよ。



攻撃、移動パターン表

移動パターン表（ボス）

動かない／動かないよ。	四角／四角形を描くように、回るよ。
縦往復／縦方向に、行ったり来たりするよ。	四角ふたつ／２つの四角形を描くように、回るよ。
横往復／横方面に、行ったり来たりするよ。	8の字／8の字を描くように、回るよ。
右半円／円の右半分を描くように、行ったり来たりするよ。	横8の字／横になった8の字を描くように、回るよ。
左半円／円の左半分を描くように、行ったり来たりするよ。	3の字／3の字を描くように、行ったり来たりするよ。
小円／小さな円を描くように、回るよ。	逆3の字／逆向きになった3の字を描くように、行ったり来たりするよ。
大円／大きな円を描くように、回るよ。	横サーチ／プレイヤーキャラクターの側面にならぶように動くよ。
三角／三角形を描くように、回るよ。	正面サーチ／プレイヤーキャラクターの正面にならぶように動くよ。

背景組み立て



背景は、画面奥と、手前の2枚を使って、2重スクロールさせることができるよ。



この2つのスイッチで切り替えよう

奥の背景組み立て

奥の背景は、あらかじめ用意してある絵を選んで、スクロールの速さを決めるだけでOKだよ。



①背景を選ぼう

左右のスイッチで、絵を切り替えよう。横スクロールと、縦スクロールでは、用意されている絵が違うよ。

②スクロールの速さを選ぼう

4段階ある速さの中から、1つ選ぼう。

③スクロールの方向を切り替えよう

前向き、後ろ向きにスクロールさせることができるよ。好きな方を選ぼう。

④エフェクトの速さを選ぼう

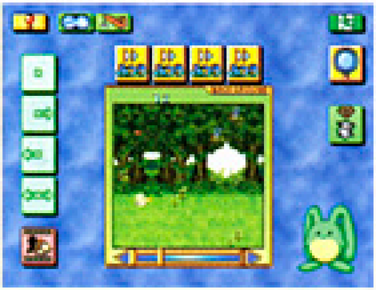
奥の背景には、ふつうのスクロールとは別に、特殊なスクロールをさせることができるよ。このスイッチで、その速さを選ぼう。

背景組み立て

手前の背景組み立て



手前の背景には、メモリーエリアの絵を登録することができるよ。ただし、いままでの登録とはちがうこともあるんだ。注意しよう。
また、ザコやボスキャラクターなどの出現する位置や順番などは、手前の背景を基準にして設定するよ。



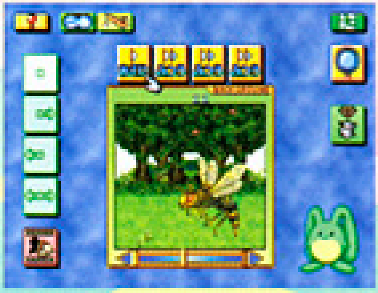


絵を登録しよう

背景の絵の登録画面は、他の組み立てと、ちょっとちがうよ。
1つめは、絵が縮小されて表示されていること。
2つめは、32×32ドット（この画面では絵が縮小されているから、見た目は16×16ドット）の大きさでしか、絵の登録ができないこと。
特に2つめのことは、とても重要だから、おぼえておこう。

スクロールの速さを選ぼう

背景は48画面の長さがあって、その脇に「背景スピード選択スイッチ」が192コ（1画面につき4コ）ならんで置かれているんだ。このスイッチを切り替えて、スクロールの速さを選ぼう。

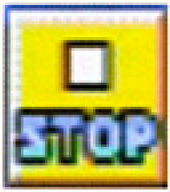


背景組み立て


だんだんはやくなるスクロールは、こうしよう。


ずっとおなじ速さでスクロールさせるときは、こうしよう。

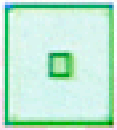

だんだんおそくなるスクロールは、こうしよう。

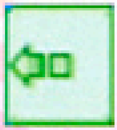


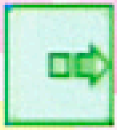
「STOPスイッチ」

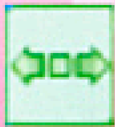
このスイッチを押すと、そこで背景が止まってしまい、それ以上進めなくなるんだ。ボスキャラクターが出てくる前に止まると、そのステージはクリアできなくなってしまうよ。気を付けよう。

☆192コもある背景スピード選択スイッチを押すのは大変だよね。
この4つのスイッチを使えば、作業が楽になるよ。押しておこう。


このスイッチが押されているときは、背景スピード選択スイッチを、1つだけ切り替えるよ。


このスイッチのときは、切り替えたスイッチと、その後ろにならぶスイッチ全部を切り替えることができるよ。


このスイッチのときは、切り替えたスイッチと、その前にならぶスイッチ全部を切り替えることができるよ。


このスイッチのときは、切り替えたスイッチとその前後にならぶスイッチ全部を切り替えることができるよ。

背景組み立て

敵キャラクターをならべよう

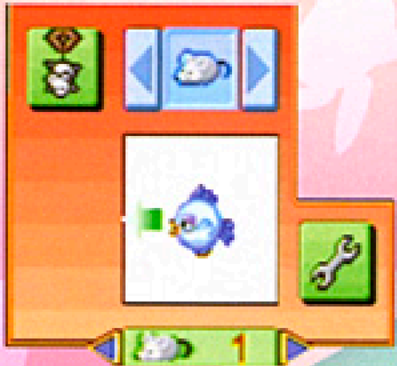


作った背景の上に、ザコ、ボスキャラクターをならべていこう。
ザコキャラクターはいくつでも配置できるけど、ボスキャラクターは1体までしか配置できないよ。

「敵キャラクター配置ウィンドウ」

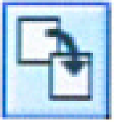
配置したい敵キャラクターを選ぼう。
カーソルを配置エリアに持っていき、決定ボタンを押すと配置できるよ。また、配置されているキャラクターにカーソルをあわせてキャンセルボタンを押すと、そのキャラクターを選ぶことができるよ。





このスイッチ  を押せば、いま選んでいるキャラクターの組み立てができるよ。

背景組み立て



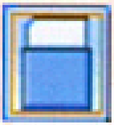
「配置エリアコピースイッチ」

配置エリアにならべたキャラクターを、コピーできるよ。
スイッチを押して、配置エリアのコピーしたいキャラクターたちを、四角で囲もう。
囲んで決定ボタンを押したら、こんどは貼り付けたいところまで持っていって決定ボタンを押そう。



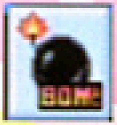
「配置エリア移動スイッチ」

配置エリアにならべたキャラクターを、移動させるよ。
スイッチを押して、配置エリアの移動させたいキャラクターたちを、四角で囲もう。
囲んで決定ボタンを押したら、こんどは貼り付けたいところまで持っていって決定ボタンを押そう。移動をやめたいときは、もう一度スイッチを押すか、キャンセルボタンを押してね。



「消しゴムスイッチ」

配置エリアにならべたキャラクターを消せるよ。
スイッチを押して、配置エリアの消したいキャラクターたちを、四角で囲もう。
やめたいときは、もう一度スイッチを押すか、キャンセルボタンを押してね。



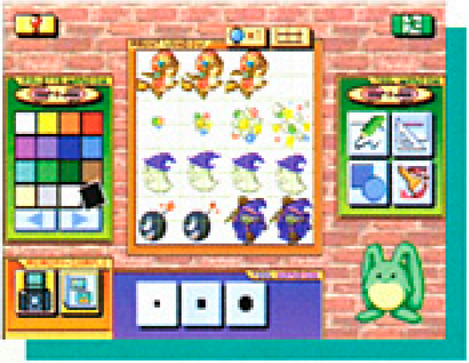
「バクダンスイッチ」

配置エリアにならべたキャラクターを全部消すよ。スイッチを押そう。

グラフィックエディタで
絵をかこう!



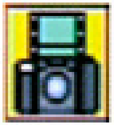
グラフィックエディタで絵を描こう



ゲームに登場する、
いろいろなキャラクターの
絵を描こう。



描いた絵をメモリーエリアに登録しよう



「カメラスイッチ」

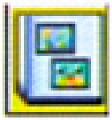
メモリーエリアを表示して、描いた絵を張り付けよう。
メモリーエリアに絵が無いと、ゲームの組み立てで、絵を使うことができない。
できあがった絵は必ず登録するようにしよう。



ここにある「消しゴムスイッチ」は、メモリーエリアにある絵を消すこともできるよ。いらなくなった絵は、消しておこう。

グラフィックエディタで絵を描こう

サンプルの絵を見てみよう



「アルバムスイッチ」

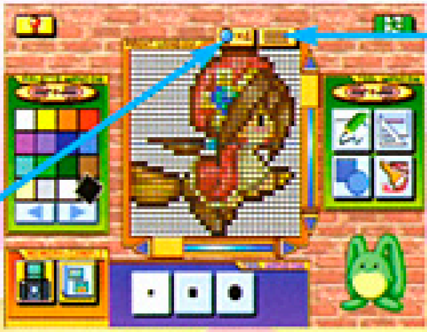
絵を描くのが面倒な人や、絵を描く参考になるものを探している人は、これを押そう。サンプルの絵が表示されて、その絵をペイントエリアに張り付けることができるよ。そのあと、絵を描き加えてもいいし、そのままメモリーエリアに登録してもいいよ。



サンプルの絵は、何種類ものジャンルに別れているよ。このスイッチでジャンルを選ぼう。

サンプルの絵を見てみよう

絵を描くところ。上にあるスイッチ２つで表示を切り替えよう。

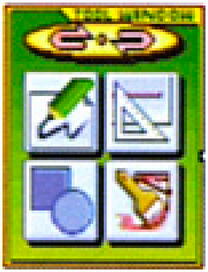


「グリッドスイッチ」
（マス目の切り替え）

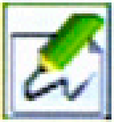
「ズームスイッチ」
（ペイントエリアの表示倍率を切り替える）

グラフィックエディタで絵を描こう

ツールセレクトウインドウ



ペンやハケなどの、絵を描く道具（ツール）を選ぶところ。
上のスイッチを押すと、別のツールが出てくるよ。
また、画面下に出てくるウインドウには、選んだツールに対応したスイッチがあるよ。ツールの使い方を選ぼう。



「ペンツール」

点、線を描くツール。太さを３つの中から選ぼう。
ペイントエリア上で、決定ボタンを押しながらカーソルを動かそう。

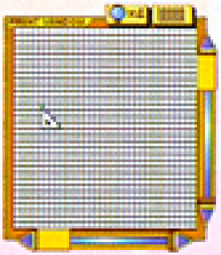




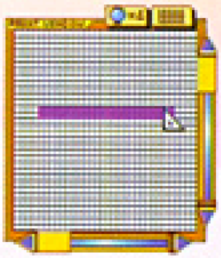
「直線ツール」

まっすぐな線を描くツール。太さを３つの中から選ぼう。

①決定ボタンで始点を決めて…
②のばしてもう一度決定ボタン
③描くのをやめたいときは、
　キャンセルボタンを押そう

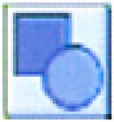


決定ボタンで始点を決めて…



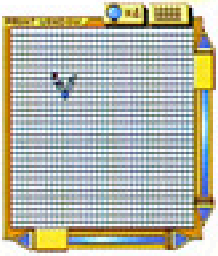
のばしてもう一度決定ボタン

グラフィックエディタで絵を描こう

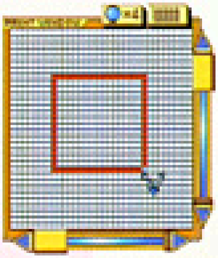


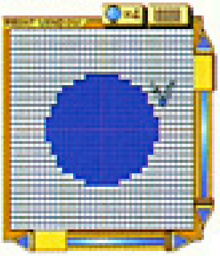
「四角ツール」

四角、丸を描くツール。
・ 四角く線を描く
・ 四角く塗りつぶす
・ 丸く線を描く
・ 丸く塗りつぶす



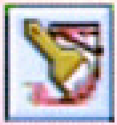
四角の始点、または丸の中心を決めて…





そこから四角、または丸をひろげて、決定ボタン

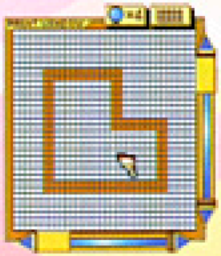
① 四角の始点、または丸の中心を決めて…
② そこから四角、または丸をひろげて、決定ボタン
③ 描くのをやめたいときは、キャンセルボタンを押そう

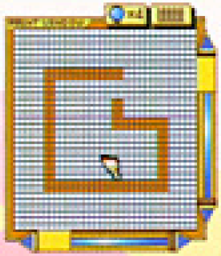


「ハケツール」

枠の中（線で囲まれているところ）を塗りつぶすツール。色や、模様を選ぼう。

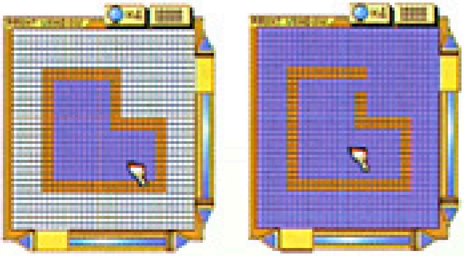
① 塗りつぶしたい枠の中にカーソルを合わせよう。このとき、枠が途中で切れていないか、確認しよう。





グラフィックエディタで絵を描こう

②決定ボタンを押すと、塗りつぶすよ。枠が切れていたときは、そこから色がはみ出しちゃうから、気を付けよう。

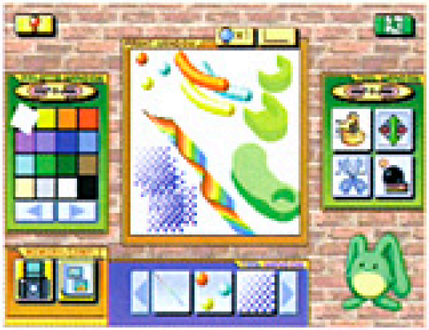


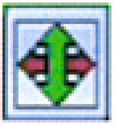


「スタンプツール」

スタンプを絵に張り付けるツール。スタンプの絵を選ぼう。

ペイントエリア上で、決定ボタン。ボタンを押したままカーソルを動かすと、スタンプの絵柄で線が描けるよ。





「反転ツール」

絵を左右、上下に反転差せたり、90˚回転させるツール。

・左右に反転
・上下に反転
・90˚右に回転



グラフィックエディタで絵を描こう

① 反転、または回転させたい絵の、角にカーソルを合わせて決定ボタン

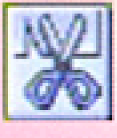
② カーソルを動かして、四角で絵を囲んでから、もう一度決定ボタンを押そう。

③ もう一度反転、または回転させたいときは、このまま決定ボタンを押そう。
やめたいときは、キャンセルボタンを押してね。









「ハサミツール」

絵を切りとって、コピーするツール。

・上書きコピー
・重ねてコピー
・切り取りコピー(移動)



① コピー、または切り取りたい絵の角に
カーソルを合わせて、決定ボタン。

②カーソルを動かして、四角で囲んでから、
もう一度決定ボタンを押そう。





③絵を貼り付けたいところへ、カーソルを移動させて、決定ボタン。



上書きコピー



重ねてコピー



切り取りコピー

④絵の貼り付けをやめたいときは、キャンセルボタンを押そう。



「バクダンツール」

ペイントエリアにある絵を全部消すツール。
スイッチを押すと、ペイントエリア上の絵が消えちゃうよ。

グラフィックエディタで絵を描こう

パレットウインドウ

線や図形を描くための色を選ぶところ。16色×16パレットあるよ。また、一番左のパレットの左上の色は、透明の色なんだ。
透明色を選んでから、さらに押すと透明色の色を変更することができるよ。描いている絵とペイントエリアの色（透明色）が重なって見えにくいときに変更してみよう。
上のスイッチを押すと、アニメウインドウになるよ。
また色は、ペイントエリアにある色にカーソルを合わせてキャンセルボタンを押すことで、その色を選ぶこともできるよ。



このスイッチで
切り替え

アニメウインドウ

描いた絵を使ったアニメのテストをするところ。



1～6のアニメエリアに絵を登録して、アニメさせよう。アニメは、アニメエリアの1→2→3→4→5→6→1→2…の順番で表示されるよ。また、4パターンでアニメさせたいときは、アニメエリアの5、6に絵を登録しないでおこう。



アニメエリア
（1～6）の切り替え

ペロンメニュー





画面右下にいる
ボク（ペロン）を押すと、
ペロンメニューがでてくるよ。

セーブメニュー

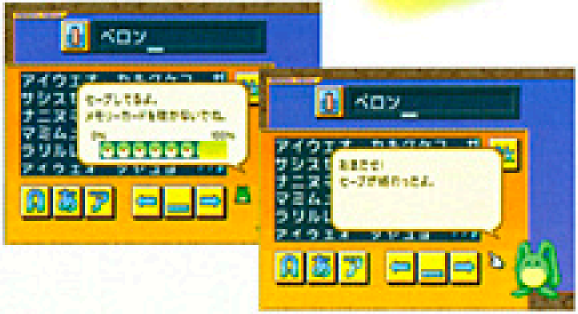
作成中のゲーム（メモリーエリア内の絵、各組み立てのデータ）を、メモリーカードにセーブするところ。また、ゲームと一緒に、このペロンメニューで設定された内容もセーブされるよ。





①「デザエモンkids!」で作ったゲームをセーブするには、15ブロック空きのあるメモリーカードが必要だよ。用意したら、メモリーカード差込口に入れてね。
②セーブしたい方のメモリーカードを選ぼう。
③セーブするデータに名前を付けよう。名前を入れたら「OK」を押してね。
④セーブ中は、メモリーカードを抜いたり、プレイ

ペロンメニュー



ステーション本体の電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでね。
セーブ中のデータが壊れちゃうことがあるよ。

⑤セーブが終わったよ!

カーソル設定メニュー



カーソルの速さ、エディット中のコントローラ(マウスを使用しているときはマウス)のボタン配置設定をするところ。

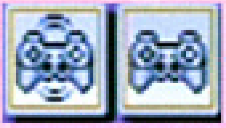
【カーソルスピード選択スイッチ】

カーソルの動く速さを選んでね。



コントローラを使っているとき

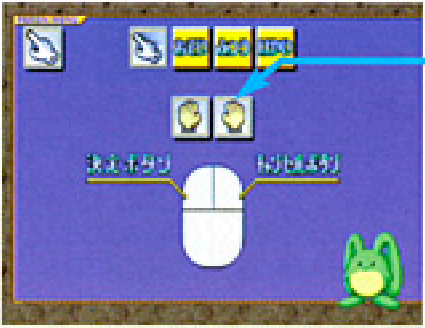
決定ボタン、キャンセルボタン、カーソルのスピードアップ、スピードダウン、に使いたいボタンを決めよう。



【バイブレーション切り替え】

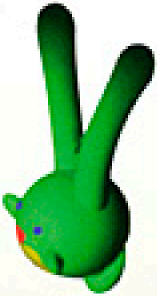
アナログコントローラを使ってプレイするとき、バイブレーション(振動)機能の有無を選ぼう。
バイブレーション(振動)機能を有にすると、アナログモード、デジタルモードのどちらでも振動します。

ペロンメニュー



マウスを使っているとき

マウスを右手、左手のどちらで使うのか選ぼう。





コントローラ設定メニュー

ゲームを遊ぶときのコントローラのボタン配置設定をするところ。



【バイブレーション切り替え】

アナログコントローラを使ってプレイするとき、バイブレーション（振動）機能の有無を選ぼう。バイブレーション（振動）機能を有にすると、アナログモード、デジタルモードのどちらでも振動します。

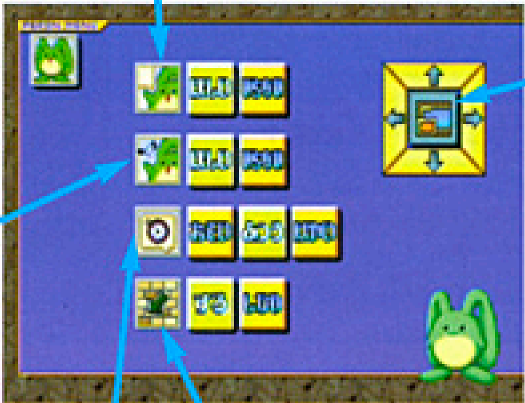
ショットボタン、ボムボタンを決めよう。

ペロンメニュー

ペロン設定メニュー

ボクのおしゃべりやヘルプメッセージに関する設定をするところ。
ほかに、画面位置の調整もできるよ。





【ヘルプメッセージ表示切り替え】
ヘルプメッセージ表示の有無を選ぼう。

【ヘルプメッセージ音声切り替え】
ヘルプメッセージ表示時の音声の有無を選ぼう。

【ヘルプメッセージ待ち時間】
ヘルプメッセージ表示までの待ち時間（カーソルの停止時間）を選ぼう。

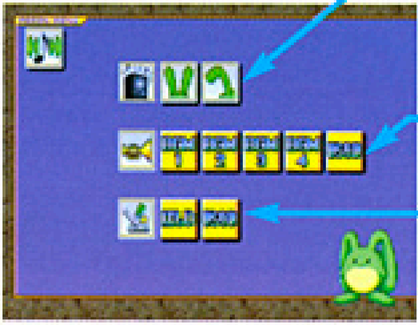
【壁紙スクロール切り替え】
壁紙（エディット中の背景）スクロールの有無を選ぼう。

【画面位置の調整】
テレビによっては、画面の端が見えにくくなっていることがあるかも。そんなときはこのスイッチで、画面を移動させよう。

ペロンメニュー

サウンド設定メニュー

ステレオ／モノラルの切り替えや、エディット中のBGMの選択をするところ。



【サウンド出力切り替え】
ステレオなら両耳のスイッチ（左側）、モノラルなら片耳のスイッチ（右側）を押しておこう。

【BGMの選択】
エディット中のBGMを選ぼう。

【効果音の切り替え】
エディット中の効果音の有無を選ぼう。

ロードメニュー

メモリーカードから、「デザエモンKids!」で作ったゲームのデータをロードするところ。
セーブされているデータは、
・メモリーエリア内の絵
・各組み立てのデータ
・ペロンメニューの設定内容（と、ゲームのハイスコア）
の3つにわかれているよ。ロードするときは、この3つを分けてロードすることができるんだ。



①「デザエモンKids!」で作ったゲームがセーブしてあるメモリーカードをメモリーカード差込口に入れてね。
② ロードする内容を選ぼう。
③ ロードしたい方のメモリーカードを選ぼう。



デザエモンプラス セレクト100

「デザエモンプラス　セレクト100」の遊び方

「デザエモンプラス　セレクト100」は1996年に発売された「デザエモンプラス」のゲームコンテストで入賞した作品を収録したものなんだ。約100作品のゲームが遊べちゃうよ。
また、これらのデータをメモリーカードにセーブ（15ブロック必要）すれば、「デザエモンプラス」で改造することもできるよ。（一部作品を除く）。
「デザエモンプラス」をもっていない人も、プレイヤーキャラクターや背景などを組み替えて遊べる「EASYEDIT」機能で、最高16ステージまでのゲームが作れるよ。

※ゲームコンテストの作品はアマチュア作品ですので、ゲームバランスの不備や、表記の誤り等がある可能性があります。予めご了承ください。



デザエモンプラス セレクト100

操作方法

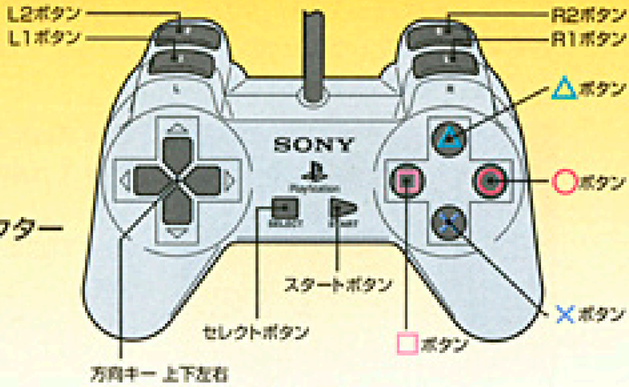
（1人プレイのみ対応）

【通　常】

- **方向キー** ―――――― カーソルの移動
- **○ボタン** ―――――― 決定
- **×ボタン** ―――――― キャンセル

【ゲームプレイ】

- **方向キー** ―――――― プレイヤーキャラクターの移動
- **□ボタン** ―――――― ショットの発射
- **×ボタン** ―――――― ボムの発射

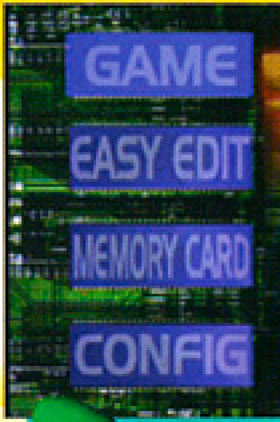


※アナログコントローラのアナログモード、
　バイブレーション機能には対応しておりません。

デザエモンプラス セレクト100



モードの選択



GAME

コンテストゲームで遊んだり、ゲーム制作者のコメントを見ることができるよ。また、ゲームのデータをメモリーカードにセーブすることも可能（一部作品を除いて）。



※セーブしたデータは、「デザエモンプラス」用のものです。「デザエモンKids!」ではロードできません。
※セーブには15ブロック空きのあるメモリーカードが必要です。



EASY EDIT

コンテストゲームの中から好きなプレイヤーキャラクターを1つと、遊びたいステージを最大16ステージまで選んで、プレイできるよ。

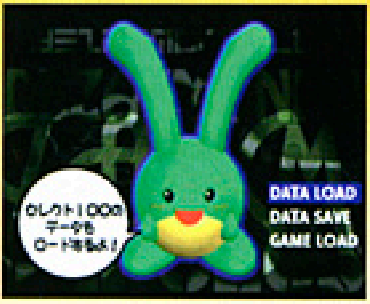


デザエモンプラス セレクト100



MEMORY CARD

「デザエモンプラス　セレクト100」のデータ（コンテストゲームのプレイ状況、EASY EDITの内容、CONFIGの内容）をメモリーカードにセーブ、ロードするよ。



また、「デザエモンプラス」のセーブデータをロードして遊ぶこともできるよ。

※「デザエモンプラス セレクト100」のデータをセーブするには1ブロックの空きが必要です。
※※ハイスコアは上位3位までセーブできます。

CONFIG

BGMの選択、画面モードの選択、コントローラのボタン配置設定などをするよ。





デザエモンプラス セレクト100



グランプリ

「影　狼」
東京都／鹿野　善之さん





グラフィック&デザイン賞

「NIGHT MARE」
埼玉県／岩田　友彦さん





デザエモンプラス セレクト100

バランス賞

「トラ吉の大冒険」
兵庫県／濱本　理央さん





企画賞

「SIDE」
大阪府／山岡　成年さん





デザエモンプラス セレクト100



アテナ賞

「G・Q・O（時宮王）」
埼玉県／兼子M2Oさん





入　選

「BLASTⅢ」
京都府／ASAさん





入　選

「DROPPERS」
埼玉県／DANGAN・古武術さん





入　選

「GYERONITTICA」
東京都／飯塚　広明さん





デザエモンプラス セレクト100



入　選

「The だるま」
奈良県／榊　浩稔さん





入　選

「デビル　ブレイド」
兵庫県／志賀　建宏さん





審査員奨励賞

「SKY SECTION」
大阪府／井田　剛さん





審査員奨励賞

「REDFANG」
東京都／石井　祐次さん





ユーザーサポート

商品の企画、制作には万全の注意を払っておりますが、プログラム上予期できない不都合が発見される場合がございます。万一誤作動を起こす場合がございましたら、お手数ですが弊社のユーザーサポート係までご連絡下さい。
また、本書に記載されている画面写真は、全て開発中のものです。製品の品質向上のため、予告無く内容を変更する場合があります。あらかじめご了承下さい。
この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

〒160-0002　東京都新宿区坂町28-6坂町Mビル3F

株式会社 アテナ
ユーザーサポート（デザエモンKids!）係

受付時間 14:00～18:00　月・水・金曜日（祝日を除く）

TEL.03-5379-4288　FAX.03-5379-4118

※業務の都合上電話にでられない場合がございますので、お急ぎの方はお手紙またはFAXにてお問い合わせ下さいますようお願いします。

ホームページアドレス　http://www.athena-game.co.jp

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。





株式会社アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6

SLPS 01503～4